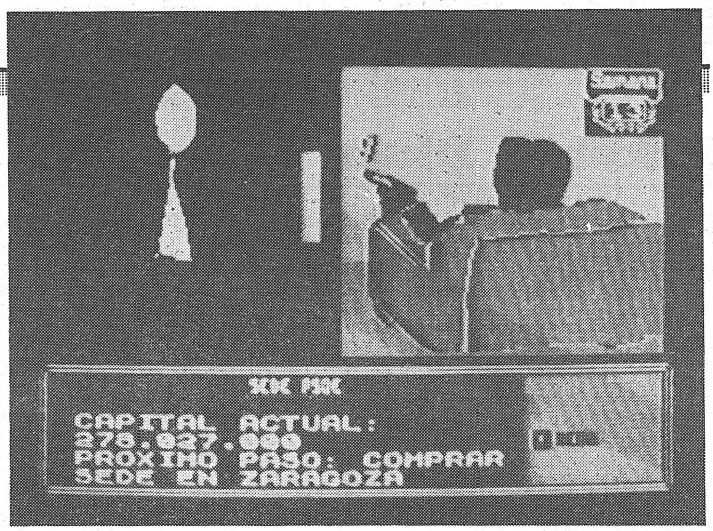
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



LEVE O SEU PARTIDO À VITÓRIA

TÍTULO:
Elecciones Generales

MÁQUINA:
Spectrum

Acompanhar como espectador uma campanha eleitoral, apreciar as tácticas dos partidos, pensar «Se fosse eu que dirigisse faria assim», chegar ao dia das eleições e comentar, «Pois claro, como queriam eles ganhar?», tudo isto (e muito mais!) tem sucedido à maioria dos cidadãos minimamente interessados na política — mas se fôssemos nós a orientar a campanha do partido da nossa preferência, como faríamos, de facto? Seríamos bem sucedidos?

É isto, em síntese, que propõe este programa espanhol da *Hobbypress*, um jogo de estratégia, que nos coloca à cabeça de um partido, empenhado em ganhar as eleições ou, pelo menos, o máximo de votos, em competição com três partidos já estabelecidos. Neste caso, e como tudo se passa em Espanha, estes partidos são o PSOE, o CDS e a Aliança Popular, enquanto o «nosso» terá a designação e o dirigente que entendermos. Quando o jogo começa, faltam 16 semanas para as eleições e é do zero que vamos partir.

Tudo funciona por «menus», com as indicações necessárias aparecendo assim no «écran», e a primeira coisa a aparecer é o «menu» pré-eleitoral, com uma série de opções numeradas de 0 a 7: ver a situação do partido em cada uma das cidades, criar sedes, arranjar financiamentos, saber resultados de sondagens, fundar jornais, fazer espionagem política ou, pura e simplesmente, deixar passar a semana sem nada fazer.

A estrutura é um pouco semelhante à do *Ditador* (lembram-se?) e nem sequer são necessários grandes conhecimentos de estratégia política para desenvolver este jogo, embora uma certa formação política, de facto, dê algumas vantagens. Mas o principal é, talvez, uma razoável dose de bom senso, saber quando arriscar (e como) e, sobretudo, ter capacidade de elaborar uma boa estratégia.

A actividade política custa dinheiro, e, embora o novo partido disponha, à partida, de fundos razoáveis, em breve se tornará patente que essas verbas não serão suficientes para conduzir a campanha. Contratar delegados custa dinheiro, fundar desses, idem, comprar um jornal é o que se sabe, e os fundos têm de vir de algum sítio. Teclando esta opção, poderemos ver que há maneiras de os obter: empréstimo bancário (o que é perfeitamente contemplado na lei espanhola), por quotizações de filiados (mas estes só com o decorrer do jogo irão aparecendo) e de maneiras «subterrâneas», ou seja com «ajudas» de outros países, a saber, Suécia, República Federal da Alemanha, União Soviética e Estados Unidos... Escolher estas últimas fontes, todavia, tem as suas consequências!

A tentação de saber o que fazem os outros partidos, quais os seus fundos, que planeiam fazer, etc., pode ser grande, e nada custa, de facto, teclar a opção respectiva. Isto permitir-nos-á, por exemplo, antecipar-mo-nos a uma campanha específica ou ao lançamento de uma nova sede, mas também neste caso as consequências acabarão por surgir. Espiar é feio, sempre nos disseram, o sr. Richard Nixon aprendeu à sua custa com Watergate, e este programa torce também o nariz a estes métodos.

A medida do nosso êxito é avaliada pela análise da situação, pelas sondagens e, ainda, pelas referências que nos são feitas — e aos outros partidos — nos noticiários da televisão, o que é frustrante ao princípio, porque ninguém fala de nós, a menos que tenhamos «metido o pé na argola»!

O desenvolvimento do jogo não é demasiado complexo, por vezes, torna-se até um pouco repetitivo, mas achamo-lo com bastante interesse. De notar, sobretudo, os gráficos correspondentes às diversas opções e os dos noticiários televisivos, feitos com imaginação e bom gosto. Quem se interessa pela política não vai deixar de gostar.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS: (1-10):6
DIFICULDADE: nenhuma
CONSELHO: A comprar

SALTOS NO TEMPO DESTROEM ARMA SECRETA DA GRANDE GUERRA

TÍTULO: Biggles

MÁQUINA: Spectrum

Um aviso, para começar, e que tem a ver com a forma como em Portugal são «comercializados» os jogos de computador: a primeira versão de *Biggles* que adquirimos estava incompleta e, tanto quanto sabemos, há outras nas mesmas condições, pelo que devem insistir, se o programa vos interessar, numa cassete gravada dos *dois lado*, em que de um lado estejam três das fases desta aventura de acção e, no outro, a quarta, que é um simulador de helicóptero.

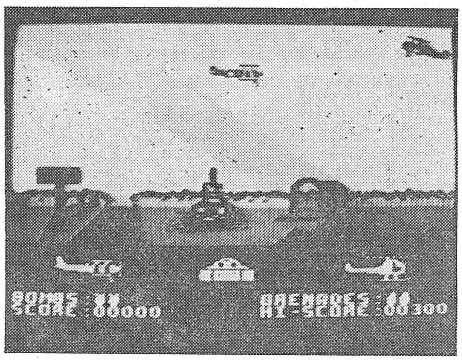
Posto isto, vejamos do que trata *Biggles*. O título corresponde a uma personagem criada pelo escritor inglês W. E. Johns, um heróico piloto da I Guerra Mundial, mas a semelhança acaba aí, porque este jogo é tirado de um filme com a mesma designação, o qual mistura o cenário típico dos livros com uma descabelada e suposta «ficção científica». Ou seja, um «nó temporal» estabelece uma ligação entre *Biggles*, o piloto, e *Jim Ferguson*, um americano dos anos 80, o qual, de repente, é «transplantado» para os céus da Flandres, onde o piloto inglês anda aos tiros contra o inimigo alemão.

Jim não se limita a entrar numa guerra que acabou antes dele ter nascido. Juntamente com *Biggles*, ele tem de evitar que os Alemães a ganhem — como vai acontecer —, para que o curso da História não seja alterado. A inevitável vitória alemã dever-se-á a uma nova arma que estão a desenvolver, uma arma sónica, mas os dois amigos estão atentos e já se sabe o que sucederá — isto é, se conseguirmos levar o jogo a bom termo.

Os «nós temporais» afectam frequentemente o desenrolar do jogo e a acção tanto poderá passar-se no ar, em combate aéreo contra aviões e forças terrestres alemães, como nos telhados de Londres, 69 anos no futuro, onde *Biggles* e *Jim* procuram, evitando guardas e polícias, os códigos secretos que os levarão ao local de fabrico da arma sónica, como, ainda, nos campos de batalha de 1917, em que *Biggles*, armado de um revólver, vai abatendo uns Alemães, enquanto busca o local de experiências da nova arma. Na última parte, *Biggles* pilotará, em 1917, um helicóptero ultramoderno, num programa de acção, em que tem de salvar três amigos, localizar a arma sónica e destruí-la.

O jogo é, talvez, um pouco complicado pelos «saltos no tempo», que equivalem, de certa forma, à montagem do filme, mas as coisas podem simplificar-se se nos limitarmos a jogá-lo como um programa de acção e aventura, sem nos preocuparmos muito com isso. Na batalha aérea, por exemplo, há que destruir tudo o que é alemão e procurar ainda «fotografar» o local de testes da arma secreta. Na parte dos telhados, há que evitar todos os vigias e, também, cair à rua, ao passo que a terceira parte apresenta outro tipo de acção. O mesmo sucede com a quarta, onde ele deverá aterrar primeiro no campo aliado para dar o código que descobriu. E, se encararmos todo o conjunto como aventuras de acção em cenários diversos, talvez a progressão se torne mais fácil.

Com comandos por *joystick* ou teclado («Z»/«X», esq/dir; «P»/«L», subir/descer; «Space», «B», «M», «N», disparar), que respondem bem, *Biggles* tem gráficos bastante razoáveis, de bom tamanho, embora sem grandes arrojos, cores agradáveis e um



modo de jogar que atrai os apreciadores de acção. No essencial, todavia, pouco traz de novo a um género já muito explorado.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A comprar

REIS SÓ VÊEM, NÃO APOSTAM

TÍTULO: Sport of Kings

MÁQUINA: Spectrum

O título é pretencioso e, se há reis que não desdenham uma boa corrida de cavalos, difícil será apanhar um nos postigos das apostas — que é, no fundo, do que trata este jogo —, mas a responsabilidade é da *Mastertronic*, e está tudo dito. Seja como fôr, ressalve-se desde já, *Sport of Kings* tem algum interesse e pode proporcionar umas horas de entretenimento, a partir do momento em que se domine o seu «mecanismo».

O cenário é o das corridas de cavalos e, à partida, temos várias opções a fazer, tais como os pesos dos cavalos e dos *jockeys* afectaram ou não os resultados, número de jogadores (até cinco), tipos de apostas, número de cavalos nas corridas (até 75), etc. Para quem o deseje, há uma opção para instruções, que bem necessárias se tornam.

Um aspecto curioso é a possibilidade de vermos as corridas, que demonstram uma razoável animação de gráficos e alguns pormenores imaginosos, como a da ambulância que corre ao lado da pista, não vá o diabo tecê-las. O jogo, que pode ser desenvolvido com teclas de cursor ou *joystick*, funciona à base de ícones bem explícitos, exigindo sobretudo uma boa estratégia nas apostas e a dose de sorte quanto baste, porque, tal como na vida real, não basta apostar num cavalo para ele ganhar! Só que, neste caso, há mais passos a dar além das apostas.

Pormenor curioso, quem tiver um Currah Micro-speech poderá ouvir os relatos das corridas em voz sintetizada. Quanto aos gráficos, estão acima da média e tornam o jogo bastante atractivo. Com tudo isto, é de notar ainda que *Sport of Kings* se destina a um público algo específico, tendo como pano de fundo um desporto ainda pouco divulgado entre nós, pelo que não irá agradar à maioria dos leitores.

GÉNERO: Estratégia/acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 3
CONSELHO: Comprar com reservas ou ver antes de adquirir

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

O espaço desta secção tem sido amplo, ultimamente, mas nem assim temos conseguido «despachar» toda a correspondência, designadamente, os muitos *pokes* que nos são enviados, pelo que, hoje, vamos começar por esta matéria e, como é natural, pelos que recebemos há mais tempo.

Demos já o programa para *Commando*, mas, como tornam a pedi-lo, de vez em quando, aqui se repete um, que foi mandado pelo *Nuno Filipe*, de 13 anos, de Lisboa (que, a propósito, ainda não teve respostas para pedidos que tinha feito, em especial sobre o objectivo de *Heavy on the Magic*. Ninguém o ajuda?).

```
5 REM COMMANDO
1Ø CLEAR 4ØØØØ : LET T=Ø
3Ø FOR N=65Ø3Ø TO 65Ø52
4Ø READ A : POKE N,A : LET T=T+A : NEXT N
5Ø IF T ‹ › 21Ø2 THEN PRINT «ERRO. VERIFIQUE O PROGRAMA» : STOP
6Ø PRINT «LIGUE O GRAVADOR E CARREGUE COMMANDO» : LOAD »» CODE
7Ø POKE 65441, 172 : POKE 65442, 34 : RANDOMIZE USR 65485
8Ø DATA 49, Ø, 98, 175, 33, 4, 1Ø8, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 5Ø, 254, 254, 236, 195, 3Ø, 1ØØ
```

A seguir na lista vem a já habitual «dupla» *Timóteo Menezes* e *Luís Esteves*, de Almada, de quem publicamos hoje os programas para *Critical Mass* e *Hyperaction* (os outros que mandaram entretando ficam para a próxima).

CRITICAL MASS

```
1Ø BORDER 6 : INK 6 : PAPER 6 : CLS
2Ø CLEAR 25679
3Ø PRINT AT Ø3; «START CRITICAL MASS TAPE»
4Ø LOAD »» CODE
5Ø POKE 64823, 1 : POKE 6485Ø, Ø
6Ø LET TURBO=64Ø36
7Ø LET A=USR TURBO : LOAD »» SCREEN $
8Ø LET A=USR TURBO : LOAD »» CODE
9Ø POKE 571Ø7, 24 : POKE 571Ø8, -7
1ØØ RANDOMIZE USR 48ØØØ
```

HYPERACTION

```
1 CLEAR 65535
5 PRINT AT 1Ø, 5: «START HYPERACTION TAPE»
1Ø FOR F = 23296 TO 23332 : READ A : POKE F, A : NEXT F
2Ø DATA 17, Ø, 27, 221, 33, Ø, 64
3Ø DATA 62, 22, 55, 2Ø5, 86, 5
4Ø DATA 48, -15, 17, 192, 93
5Ø DATA 221, 33, 168, 97, 62
6Ø DATA 2, 55, 2Ø5, 86, 5
7Ø DATA 33, Ø, Ø, 34, 11, Ø, 98
8Ø DATA 195, 82, 98
9Ø RANDOMIZE USR 23296
```

E chega agora a vez do *António Pedro Baptista*, da Costa de Caparica, de quem falta publicar os seguintes:

— NIGHTSHADE : POKES 57449, Ø ou 58Ø56, Ø ou 53443, 12 ou 511Ø5, Ø
— PINBALL WIZARD : POKE 48182, Ø
— PI-BALLED : POKE 48441, Ø
— ARCADIA : POKE 25776, Ø
— PYRAMID : POKE 44685, Ø
— PROJECT FUTURE : POKE 27882, Ø
— COOKIE : POKE 28685, 62 : POKE 2886Ø, 8 : POKE 268Ø7, Ø : POKE 28658, Ø
— UNDER WURLDE

```
1Ø LOAD »»SCREEN $ : LOAD »» CODE
2Ø POKE 23314, 2Ø1
3Ø RANDOMIZE USR 233ØØ
4Ø POKE 59377, Ø : RANDOMIZE USR 2661Ø
```

De Angra do Heroísmo escreveu o *Nuno Brito Oliveira*, que manda *dicas* para alguns jogos (a de *Ghostbusters* demos entretanto).

— PROFANATION — Carregar simultaneamente nas teclas correspondentes às letras da palavra VICTOR e, de seguida, teclar o número da sala para onde queremos ir.
— MATCH POINT — Se já estão fartos de ganhar, até nas finais, façam MERGE »», editem a LINHA 1Ø e troquem 23313 por 2332Ø; apaguem os três últimos números da LINHA 2ØØ e façam: 21Ø DATA 175, 5Ø, 142, 2Ø9, 5Ø, 153, 2Ø9, 195, Ø, 99

Podem, então, apreciar a espectacularidade do jogo.

— BOOTY

```
1Ø CLEAR 2687Ø
2Ø LOAD »» SCREEN $
3Ø PRINT AT 19, Ø : LOAD » CODE 2688Ø
4Ø RANDOMIZE USR 2688Ø
5Ø POKE 58294, Ø
6Ø RANDOMIZE USR 525ØØ
```

Tiago Charters de Azevedo, de 12 anos, de S. Pedro do Estoril, dá o seu contributo para:

— RAID OVER MOSCOW : POKE 46512, 182
— CHUCKIE EGG II : POKES 65535, 184 ou 3Ø414, 182

Por seu lado, *Pedro Miguel dos Santos Morgado Castilho Neves*, de 14 anos, de Lisboa, além de um mapa de *Rambo*, que hoje publicamos, tal como ele o desenhou, enviou uma série de *pokes*, incluindo um programa do *Booty* (que não é bem igual ao que damos acima, mas é o mesmo, no essencial):

— ARABIAN NIGHTS : POKE 57838, Ø
— BRIAN BLOODAXE : POKE 26582, Ø
— ALIEN 8 : POKE 53567, Ø
— SORCERY : POKE 49823, Ø
— KNIGHT LORE : POKE 53567, Ø
— ZORRO : POKE 53729, Ø
— CAVERN FIGHTER : POKE 31683, 183
— MAGIC CARPET : POKE 2953Ø, Ø
— DYNAMITE DAN : POKE 52678, Ø
— POGO : POKE 44259, 182
— HERO : POKE 44521, 182
— WHELLIE : POKE 28596, Ø
— LUNAR JETMAN : POKE 23439, 201
— HUNCH BACK : POKE 26888, Ø
— ESKIMO EDDIE : POKE 24686, 24
— PENETRATOR : POKE 4Ø733, Ø
— TIR NA NOG : POKE 342Ø2, 2ØØ
— DEFENDA : POKE 3573Ø, 52 (52 vidas)
— ROAD RACER : POKE 2715Ø, Ø
— ORION : POKE 37319, 201
— SPECTRAL INVADERS : POKE 25Ø62, 254

Muito material mandou o *Luís Miguel Afonso Lavado*, morador na Estrada Nacional, 6060 LADOEIRO — e publicamos a morada, porque gostaria de trocar jogos — e hoje damos os seguintes:

— UNDERWURLDE — mandou um programa com os mesmos comandos que acima publicamos, mas com mais *pokes*, que vocês podem introduzir (antes do último RAND USR, não se esqueçam), e que são os seguintes: 59376, Ø - 45Ø19, 2Ø1 e 6252Ø, Ø (dá vidas infinitas, possibilidade de cair de qualquer altura e faz desaparecer os «inimigos»)
— COMMANDO (diferente do que acima damos, e vamos ficar por aqui com este jogo, ao menos por uns tempos)

```
1Ø CLEAR 4ØØØØ
2Ø LOAD »» CODE
3Ø POKE 65267, 2Ø3
4Ø POKE 65379, 68
5Ø POKE 6538Ø, 15
6Ø POKE 65382, 1Ø8
7Ø POKE 65383, 165
8Ø FOR N = 65482 TO 65497 : READ A : POKE N, A : NEXT N
9Ø RANDOMIZE USR 65263
1ØØ DATA 175; Ø5Ø, 122, 1Ø4, Ø5Ø
11Ø DATA ØØ4, 1Ø8, Ø5Ø, ØØ5, 1Ø8
12Ø DATA Ø5Ø, ØØ6, 1Ø8, 195, Ø3Ø
13Ø DATA 1ØØ
```

— SPELLBOUND

```
1Ø CLEAR 26Ø6Ø : PRINT «Ponha cassete e ligue gravador»
2Ø LOAD »» CODE 16384 : RANDOMIZE USR 23296
3Ø POKE 55Ø66, Ø : POKE 55Ø7Ø, Ø : POKE 55Ø72, Ø
4Ø POKE 27871, Ø : POKE 36133, Ø
5Ø RANDOMIZE USR 26627
```

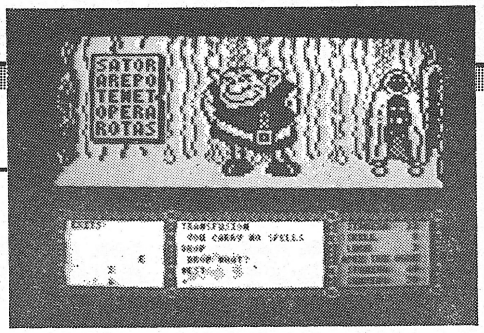
— ARC OF YESOD

```
1Ø CLEAR 65535
2Ø RESTORE
3Ø FOR F = 6ØØØØ TO 6ØØ2Ø : READ A : POKE N, A : NEXT N
4Ø DATA 221, Ø33, ØØØ, Ø91, Ø17
5Ø DATA ØØØ, 133, Ø62, 255, Ø55
6Ø DATA 2Ø5, Ø86, ØØ5, Ø62, ØØØ
7Ø DATA Ø5Ø, 23Ø, 185, 195, ØØØ
8Ø DATA Ø91
17Ø PRINT «Ponha Arc of Yesod a seguir ao desenho»
18Ø LOAD »» CODE 1368Ø
19Ø RANDOMIZE USR 6ØØØØ
```

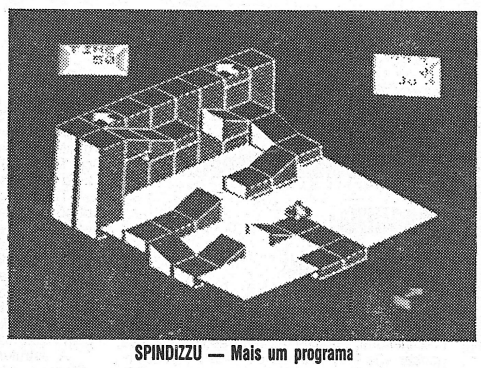
— PROFANATION — Manda o mesmo truque acima descrito, com a diferença de sugerir ainda a introdução do número 6Ø9127, depois do número da sala (?), e repete outros que aqui damos hoje.
— MONTY MOLE : POKES 363Ø1, 2Ø1 (pára os *crushers*), 35874, 255 (pode-se cair à vontade), 38ØØ4, Ø (vidas infinitas)

Mário Lopes, de Santa Iria da Azoia, mandou *pokes* que nunca mais acabam e vai ter que ir por partes. Por hoje, publicamos os seguintes:

— GROUND ATTACK : POKE 29Ø63, Ø
— KOSMIC KANGA : POKE 36212, Ø
— MUTANT MONTY : POKE 54933, Ø
— PI-BALLED : POKE 46441, Ø
— PSST : POKE 24984, Ø
— ZZOOM : POKE 24743, Ø : POKE 32692, Ø
— FREEZ BEES : POKE 3461Ø, Ø
— TUTANKHAMON : POKE 27783, Ø
— SPECTRAL INVADERS : POKE 25Ø62, 254
— ZAXXON : POKE 48825, 255
— ROBOT MESSIAH : POKE 53336, Ø



HEAVY ON THE MAGIC — Quem dá uma ajuda?



SPINDIZZU — Mais um programa

Linha a linha...

CONTINUAMOS, felizmente, com esta secção, e hoje temos a colaboração de diversos leitores. Para começar, e porque isso corresponde a diversos pedidos que neste suplemento têm sido feitos, *Filipe Alexandre Eugénio Rodrigues*, do Laranjeiro, envia estes *pokes*, destinados a bloquear um programa, se parar o gravador ou houver qualquer tipo de interrupção:

— POKE 23561, 1 : POKE 23562, 1 — Torna a repetição das teclas mais rápida, dificultando a entrada de comandos.
— POKE 236Ø7, Ø — Altera o endereço de início da cadeia de caracteres, tornando ilegível a listagem do programa.
— POKE 23659, Ø — Elimina as linhas inferiores de reportagem do sistema, impedindo a comunicação com o computador.
— POKE (PEEK 23613 + 256* PEEK 23614 + 1), Ø — Altera o endereço de retorno em mensagens de erro, causando a limpeza de toda a memória, se a execução do programa chegou ao fim ou se houve tentativa de BREAK.

Técnica de *pokes*

Nuno Brito Oliveira, de Angra do Heroísmo, envia um *poke* que se pode tornar útil para a introdução de *pokes* em jogos.

Introduz-se POKE 23733, Ø e, de seguida, LOAD »». Se o programa tiver algum CLEAR ou RUN, este abrir-se-á com uma mensagem de erro. Para voltar à normalidade, fazer POKE 23733, 255.

Aumentar espaços

Para aumentar os espaços entre o número da linha Ø e o primeiro BORDER, *Mário Lopes*, de Santa Iria da Azoia, enviou este programa:

```
1Ø BORDER 6 : BORDER 6 : BORDER 4 : BORDER 2 : GOTO 1Ø
```

Programa de desenho

Tiago Charters de Azevedo, de S. Pedro do Estoril, mandou este programa de desenho:

```
1Ø PLOT 12 + ,5 : DRAW Ø, 144, PI* 315, 1234, 229Ø, 123, 157
```

Também o *Mário Lopes*, de Santa Iria de Azoia, mandou um programa, feito por ele e por um colega, mas há um problema para o qual ele pede uma solução, ou seja, evitar a «saída» do «écran» e a consequente paragem. Vamos a ver se algum de vós lhe envia sugestões.

```
1Ø PRINT AT 2Ø, Ø; «Q = up A = down O = left P = right»
2Ø LET A = Ø : LET B = Ø
3Ø PRINT AT A, B : INK INT (RND*7) + 1; «■»
4Ø IF INKEY $ = «Q» THEN LET A = A + 1
5Ø IF INKEY $ = «A» THEN LET A = A - 1
6Ø IF INKEY $ = «O» THEN LET B = B - 1
7Ø IF INKEY $ = «P» THEN LET B = B + 1
8Ø GOTO 3Ø
```

(Reproduzimos o programa tal como o Mário o enviou, mas há uma observação, pelo menos, que se impõe: é evidente que os comandos para um programa têm que ser dados em inglês, mas, Mário, para quê o «up», «down», etc.? Os computadores, apesar de tudo, não nos obrigam a abdicar do português. OK?)

E é tudo para LINHA A LINHA, esperemos que continuem a mandar programas e truques.

— MATCH POINT — Por coincidência, enviou o mesmo que Nuno, acima publicado.

E passamos agora a *Miguel Alexandre Carvalheda*, de Setúbal, que mandou também muito material, e de que só publicamos hoje os seguintes:

— CYBERUN

```
1Ø LOAD »» CODE : RANDOMIZE USR
24576 : PAPER Ø : PRINT AT 19, Ø : LOAD »»
CODE : FOR F=23446 TO 23453 : READ A : POKE
F, A : NEXT F : RANDOMIZE USR 23424 : DATA
62, 175, 5Ø, 72, 141, 195, 128, 92
```

— BOMB JACK (diferente do que já demos):

```
1Ø REM BOMB JACK
2Ø CLEAR 29877 : FOR N = 23371 TO
23377 : READ A : POKE N, A : NEXT N
3Ø LOAD »» CODE : POKE 65534, 91 : RANDOMI-
ZE USR 65465
4Ø DATA 175, 50, 64, 195, 75, 193
```

E, para finalizar esta série, registe-se o que mandou *Luís Filipe Sequeira Espada Semião*, de Lisboa:

— SABOTEUR

```
1 CLEAR VAL «252ØØ» : POKE VAL «23659», Ø
3 LOAD »» CODE : LET L = USR VAL
«64Ø36» : LOAD »» CODE VAL «16384»
5 LET L = USR VAL «64Ø36» : LOAD CHR $
22 + CHR $ Ø + CHR $ Ø CODE
7 LOAD »» CODE : POKE 23659, 2 : LET L = USR
VAL «63475»
```

— ROBIN OF THE WOOD — Fazer MERGE »» e ENTER, e quando aparecer o OK, escreve-se a seguinte linha:

```
1Ø35 POKE 49111, 6 e ENTER; teclar GOTO
1ØØØ e ENTER
```

Continuam aflitos

E, agora, os pedidos de «socorro». Para começar, vários leitores continuam a pedir ajuda para introduzirem os *pokes* nos seus jogos, entre os quais Joaquim Barreiras, Paulo Afonso, Miguel Góis, Luís Catarino. Bem, já falámos nisso várias vezes, quer pela nossa parte quer reproduzindo técnicas usadas pelos leitores, e hoje mesmo, por coincidência, vem uma na secção LINHA A LINHA.

Lembramos que nem todos os jogos aceitam o MERGE »», que é a forma mais simples de introduzir os *pokes*, ou seja: depois do MERGE e de o programa começar a correr, devem parar o gravador, quando aparece o OK; peçam a listagem e, se esta aparecer clara, metam *pokes* antes do RANDOMIZE USR ou PRINT USR; se a listagem não se entender, então, há que tentar outros meios, já anteriormente descritos nesta secção; de qualquer forma, têm ainda, e hoje, a sugestão do Nuno Brito Oliveira, em LINHA A LINHA.

E, já que falamos do Nuno, ele queria saber como usar o microcomputador de bolso em *Impossible Mission* e a explicação dos símbolos que aparecem na janela inferior. Queria, também, uns bons *pokes* ou programas para *Roller Coaster*, mas, para já, podemos dar-te a conhecer um *bug* neste programa: quando o jogo começa, vai para o *screen* da direita e prime a tecla «3»; perderás uma vida, mas o jogo diminui de velocidade (retomar a velocidade normal premindo de novo «3»).

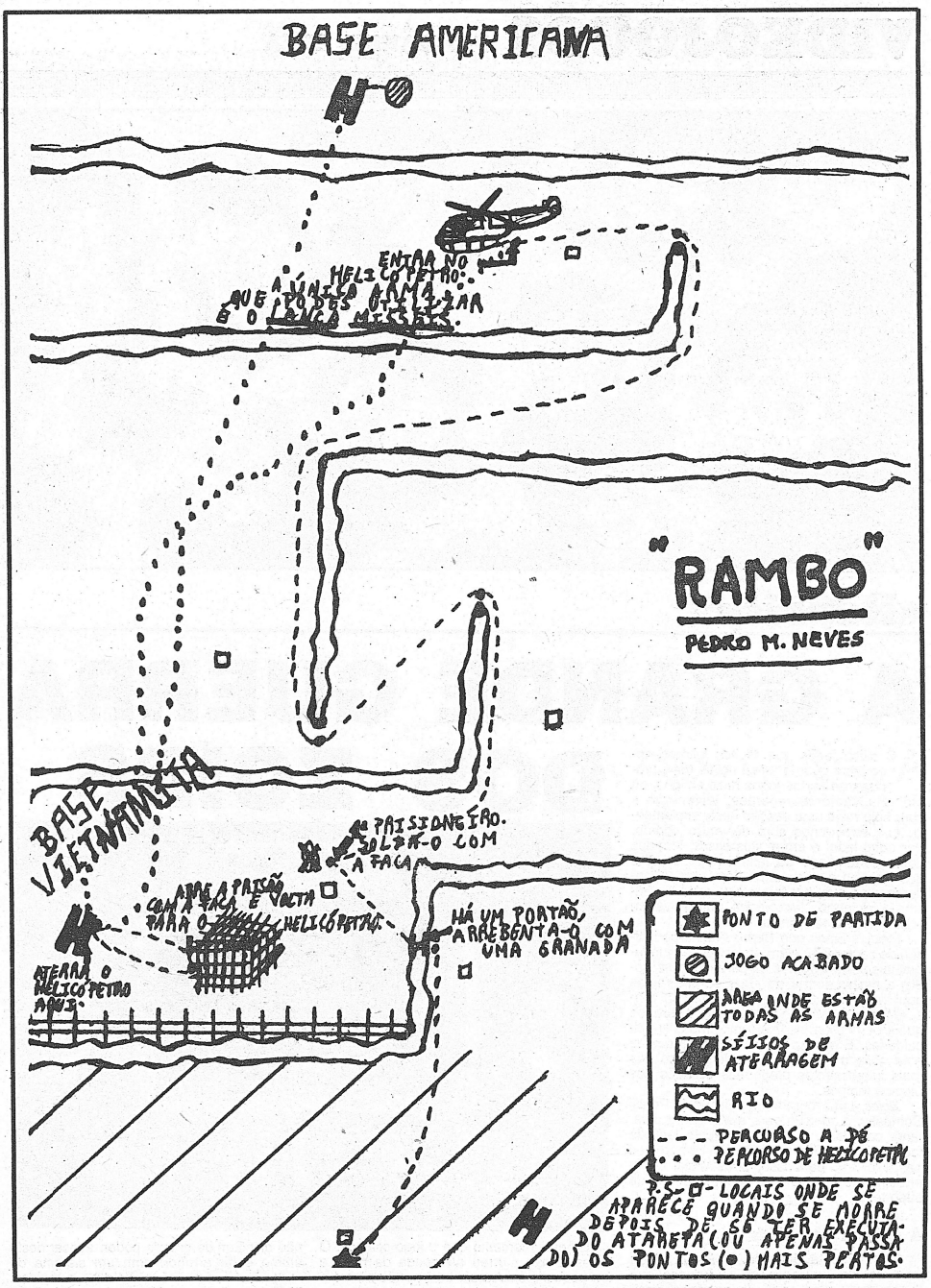
Mário Lopes, entre tanta coisa que mandou, pouca coisa quer. Pergunta quantas salas tem *Batman* — bem, são à volta de 130, se não nos engánamos a contar —, e queria saber os objectivos e vidas infinitas de *Who Dares Wins II*. Quanto aos objectivos, falámos deles na crítica do jogo, e o programa de vidas infinitas saiu na semana passada, como já deves ter visto. Quanto ao mapa de *Batman* que mandas, além de ser a lápis, está ainda muito incompleto.

Dúvidas várias sobre *V* têm *Miguel Alexandre Carvalheda*, já acima citado, e *José Henriques*, de Mem Martins. O primeiro não sabe quais os códigos para a explosão das cargas, e o segundo quer ajuda para passar as portas dos laboratórios, do reactor, da sala dos computadores, as barras verticais dos corredores e como decifrar os códigos. Queria ainda *pokes* para *Airwolf* e *Profanation*, mas para isso é melhor consultares a colecção destes suplementos, porque já demos.

Quando ao Miguel Carvalheda, queria ainda vidas infinitas ou o equivalente para *Batman, Sir Fred, Movie, Camelot Warriors, Herbert's Dummy Run, Bounder, Alien Highway, Spindizzy* e *Everyone's a Wally*, o que mostra também alguma distracção, porque já demos a maioria. De qualquer forma, talvez voltemos a publicar. Este leitor está também atrapalhado com *Terrormolinos* e gostaria de umas *dicas*. A propósito, já foste à casa de banho (do jogo, claro!) ver o que lá há? E, se sabes dizer «Climb» para subir o escadote, que tal teclar «Climb down ladder»? E não vais levar o escadote contigo para férias, pois não?

Aflito, aflito mesmo, deve andar *Nuno Miguel Queirós Sousa*, do Porto, que escreveu nada menos de três cartas a pedir *dicas* para acabar *Everyone's a Wally* e *Tomahawk* e *pokes* para *Spindizzy*! Bem, o *Wally* já saiu todo neste suplemento, e não vamos repeti-lo, e quanto ao *Spindizzy*, já que mostraste tanta «vontade», aqui vai um programa:

```
1 REM SPINDIZZY POKES
5 BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7
6 CLEAR 24831 : POKE 23613, 25Ø
7 PRINT AT 1Ø, 12; «LIGA O GRAVADOR E CARRE-
GA O JOGO»
8 DATA 97, 11Ø, 111, 32, 1Ø8
9 DATA 111, 97, 1ØØ, 1Ø1, 114
10 LET A $ = »» : FOR N = 1 TO 1Ø
11 READ A : LET A $ = A $ + CHR $ A
12 NEXT N : LOAD A $ CODE
13 POKE 65141, 14Ø
14 POKE 65149, 91 : LET T =Ø
15 DATA 33, 96, 234, 17, 198
16 DATA 2ØØ, 1, 7, Ø, 237
17 DATA 176, 195, Ø, 178
18 FOR N = 23296 TO 233Ø9
19 READ A : LET T = T + A : POKE N, A
20 NEXT N
21 IF T ‹ › 1572 THEN GOTO 23
22 RANDOMIZE USR 65118
23 CLEAR : PRINT «Erro de data»
```



E, para finalizar, vamos transmitir mais uns pedidos:

— *Timóteo Meneses* e *Luís Esteves*, que tanta coisa têm mandado, gostariam de saber as instruções de *Cyberun*. Bem, em síntese, é o seguinte: trata-se de reunir todas as partes de uma nave, incluindo a vela solar que lhe dá energia, para poder sair do planeta. Brevemente poderemos publicar mais algumas indicações, se precisarem.

— *Pedro Miguel Castilho Neves*, de Lisboa, queria *pokes* para *Everyone's a Wally* e *Cauldron* (o *Bomb Jack* sai hoje), bem como instruções para *Metabolis*. Quanto a este último, a história é a seguinte: uma raça invasora, os *Kremins*, transformou a raça humana numa variedade de pequenas criaturas, e quanto ao herói, este foi transformado numa ave com cérebro humano. A sua tarefa, claro, é destruir os *Kremins*, mas, primeiro, tem que recuperar o soro que lhe dará a antiga forma e encontrar o feiticeiro que lhe robustecerá o coração (enfraquecido pela transformação). Depois, e como os *Kremins* só podem ser mortos por uma explosão nuclear, tem que encontrar e apanhar as barras de combustível e levá-las para a sala do reactor, após o que deverá fugir a toda a pressa. O jogo passa-se num labirinto com cerca de 150 *screens* e o herói tem que manter o coração em forma, tomando pílulas, que encontrará nas salas, além de necessitar também de comida. Quanto a armas, há um *boomerang* escondido. Teclas: «Q»/«W», esq./dir.; «O», subir, «K», disparar.

É tudo, por hoje, para a semana daremos prioridade a quem ficou agora «pendurado». Bons jogos até à próxima.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

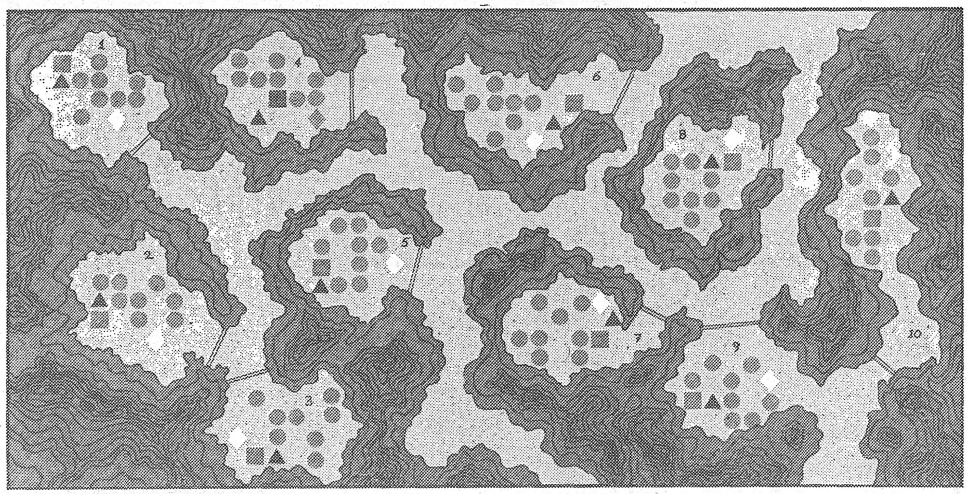
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º - **World Cup Carnival**
2.º - **Pentagram**
3.º - **Batman**
4.º - **Spindizzi**
5.º - **Redhwak**
6.º - **Kirel**
7.º - **Alien Highway**
8.º - **Ninja Master**
9.º - **Rebel Planet**
10.º - **Who Dares Yins II**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



«Reprise»

A GRANDE GUERRA DOS ZOIDS

AS dificuldades que muitos leitores encontram quanto a instruções mais precisas de certos jogos mais antigos, ou até relativamente recentes, levam-nos a abrir hoje mais uma secção neste suplemento, que esperamos será do vosso agrado. Por outro lado, e em muitos casos, teremos aqui oportunidade de falar ainda de jogos que mantêm o entusiasmo de muitos utilizadores, mas que, por terem sido editados antes de iniciarmos *Videojogos*, nunca tiveram aqui qualquer referência.

Procuraremos que *Reprise* tenha periodicidade semanal e, além de instruções fundamentais, forneceremos ainda indicações sobre a melhor forma de jogar os programas aqui referidos. Sempre que possível, procuraremos tratar aqui de jogos sobre os quais os nossos leitores têm dúvidas e dificuldades. É o caso de *zoids*, que inaugura esta série e tem sido considerado um dos mais interessantes programas editados nos últimos tempos.

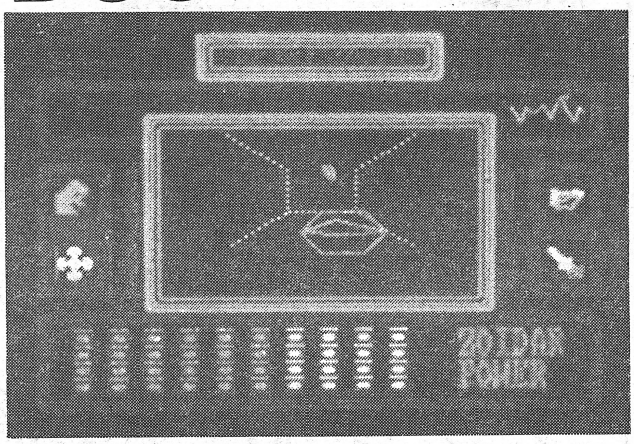
Zoids, um programa da Electronic Pencil Company, produzido para a Martech, é bastante complexo, mas relativamente fácil de jogar, desde que se entenda bem o seu «espírito». E, para isso, é essencial o conhecimento da história que lhe serve de suporte.

A origem dos *zoids*

Num planeta distante, *Zoidstar*, viveu uma raça de guerreiros, os *zoidarianos*, que desenvolveu uma série de aperfeiçoadíssimas máquinas de guerra, os *zoids*, para conquistar todos os mundos a que conseguisse chegar. Nenhum conseguiu resistir-lhes, mas, quando nada mais havia para conquistar, os *zoidarianos* desenvolveram o que apelidaram de «Combate Heróico» entre eles próprios. Inevitavelmente, isto levou a uma drástica redução da sua raça, pelo que criaram andróides para conduzir os seus *zoids* a batalhas que serviam de divertimento ao que restava da população. Até que uma tempestade de meteoros, que caiu sobre o planeta, aniquilou todos os *zoidarianos*.

E aqui começa a história dos *zoids*. Uma força destas máquinas de guerra era mantida em alerta, fora do planeta, e quando os andróides souberam do desastre tentaram voltar, mas apenas conseguiram aterrar na lua azul do planeta, um mundo gelado e pouco hospitaleiro. Para se adaptarem, tiveram que transformar-se, e nasceram os *zoids vermelhos*. Estes cedo se tornaram numa temível força combatente, que invadiu planeta atrás de planeta. aniquilando os antigos *Zoids* e os seus andróides, ainda divididos pelas regras do «Combate Heróico». Para resistirem e tentarem sobreviver, estes *zoids*, os azuis, tiveram que unir-se, e criaram um poderosíssimo *zoid azul*, a que chamaram *zoidzilla*, o único capaz de defrontar o líder dos *vermelhos, redhorn o terrível*.

Um dia, uma pequena nave caiu em *Zoidstar*, numa área ainda controlada pelos *zoids azuis*. A bordo estava um terrestre, que cedo se tornou hábil na forma de comunicação mental dos *Zoids*, pela qual o piloto (humano ou andróide) conseguia a ligação com a máquina de guerra. estabeleceu então um plano, segundo o qual ele e *zoidzilla* atacariam o complexo principal dos *zoids vermelhos*, destruindo as suas instalações, mas, quando a nave que os transportava se aproximava, um míssil atingiu-a, e *Zoidzilla* partiu-se em seis grandes bocados, que os *zoids vermelhos* recolheram e enterraram sob as cúpulas de seis das suas cidades.



É neste momento que o jogo começa. O terrestre não morreu na queda da nave e um pequeno *spiderzoid* transportou-o para o exterior. Unindo o seu espírito com o pequeno, mas perigoso e rápido *zoid*, o terrestre tenta recuperar as seis partes de *Zoidzilla*. A cada uma que recupera, o seu *zoid* torna-se mais poderoso, até que, no final, com *Zoidzilla* reconstruído, este e o terrestre poderão procurar *redhorn* e derrotá-lo.

Identificar o inimigo

No planeta, há 10 bases dos *zoids vermelhos*, cada uma contendo cidades, uma mina, uma central de energia e estações de rádio. As cidades, protegidas por cúpulas *(domes)* são guardadas por diversas espécies de *zoids*, e outros patrulham toda a zona. Convém saber quais são e o que valem:

— *Hellrunner*: muito rápido, com duas grandes «pernas», tem canhões, mas não possui mísseis. Usados em patrulhas.

— *Slitherzoid*: dispõe de canhões e mísseis ocultos. Anda entre as minas e as cúpulas.

— *Spineback*: muio feroz, armado de canhões e mísseis. Estão em reserva nas cúpulas e atacam os intrusos, se forem alertados pelos *hellrunners*.

— *Serpent*: velocíssimo e muito bem armado com canhões e mísseis. Há um em cada cidade, com patrulhamentos fixos. Se for destruído, não pode ser substituído.

— *Marmoth*: um *zoid* renegado, que desertou para os *vermelhos*. Cruel e pesadamente armado, tem «orelhas» de radar ultra-sónico, que detectam os sinais de socorro ou de alerta das estações de rádio *(beacons)*.

— *Redhorn*: mais poderoso e bem armado. Tal como o anterior, anda entre as cidades.

As forças *azuis*

Contra estes, o terrestre e o *spiderzoid* não dispõem de grande poder, apesar deste último estar armado com um sistema de mísseis e dois canhões. Vale-lhe a rapidez. Mas, à medida que recupera partes de *Zoidzilla*, sobe em «graduação», transformando-se em:

— *Scorpozoid*: com pesada armadura, usando mísseis e canhões;

— *Trooperzoid*: também pesadamente armado, usado para dirigir ataques terrestres;

— *Great Gorgon*: um enorme e pesado *zoid azul* ofensivo, com múltiplos sistemas de canhões e mísseis; e, finalmente,

— *Zoidzilla*: o único capaz de opor-se a *redhorn*, literalmente «eriçado» de sistemas de poderosas armas.

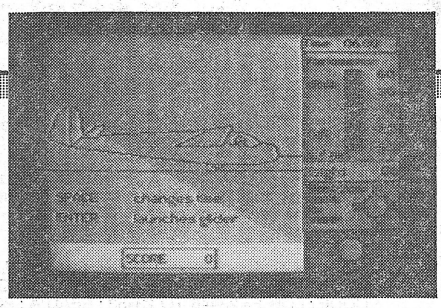
Como referimos atrás, começamos o jogo com as nossas mentes unidas ao *spiderzoid*, e é esta designação que aparece na parte superior do «écran». À medida que progredimos, isto é, que recolhemos partes de *zoidzilla*, o nosso *zoid* é «promovido» às categorias citadas e torna-se, portanto, mais capacitado para defrontar e vencer os inimigos.

O espaço, hoje, não nos permite mais, porque há ainda bastante a dizer sobre a forma de desempenhar a missão. O mecanismo do jogo será objecto da *Reprise* da próxima semana, mas desde já aqui deixamos um mapa da área de combate, que vos será bastante útil.

Explicação do mapa

O mapa mostra as dez zonas dos *zoids vermelhos*, com os complexos de cidades numerados. Vejam-no, de facto, como um mapa, em que a zona mais clara representa os vales, e as mais escuras as elevações. Nos complexos, os *círculos* representam as cúpulas das cidades; os *losangos*, as estações de rádio *(beacons)*; os *quadrados*, as minas; e os *triângulos*, as centrais de energia.

Não percam, portanto, *Videojogos* da próxima semana, em que concluiremos as instruções de *zoids*.



Monitor

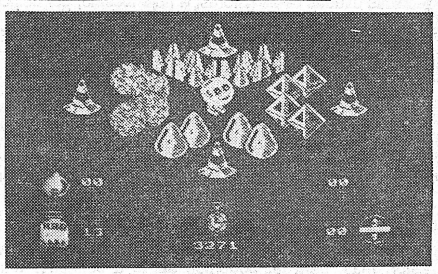
GLIDER

Ignoramos quando foi lançado este programa entre nós (a data original é de 1984), mas só há pouco tivemos oportunidade de vê-lo e achámos interessante levá-lo ao conhecimento dos leitores interessados em simuladores.

Classificado como programa educacional e desenvolvido com a cooperação das autoridades escolares do Sussex (Grã-Bretanha), **Glider** destina-se, como o título indica, a simular o voo de um planador — mas não só. Como sabem, o voo sem motor tem caracteríticas muito próprias e este programa simula-as muito bem. O planador, para se manter no ar, tem que aproveitar correntes de ar ascendentes, chamadas térmicas, mas estas variam conforme as características do terreno, a temperatura e outras condições meteorológicas, as horas do dia, etc. Por exemplo, poderão encontrar-se térmicas sobre fábricas, aglomerados habitacionais, campos agrícolas, mas o mesmo já não sucede sobre massas de água.

O jogo começa com o planador no solo e à direita do «écran» temos o variómetro, que mostra a razão de subida ou descida, e sob este a indicação da altitude; mais abaixo, uma bússola, que mostra a direcção em que se encontra a base (para o regresso), e as indicações sobre o tempo (para decidir a hora de lançamento e condições meteorológicas premir SPACE). Carregando em ENTER, o planador começa a ser rebocado e, quando a indicação «On tow» desaparece, estamos entregues a nós próprios. Para os movimentos, usar, então, as teclas «T», «Y», «U», «G», «J», «B», «N», «M», ou o **joystick**. A tecla «H» é para voar em círculos e deve-se premir quando encontramos uma térmica, para ganharmos altitude. No final, premindo SPACE, é-nos comunicado o nosso **score**.

O programa, durante o voo, mostra-nos o terreno (voamos sobre uma ilha), com uma série de símbolos, que indicam as suas características, muitos dos quais se identificam bem. Os apreciadores de simuladores deverão, certamente, gostar deste, apesar da sua simplicidade e de nada ter de espectacular.



MOLECULE MAN

A ideia é um bocado ridícula, mas o jogo está longe de ser tão medíocre como a história que o sustenta: na verdade, *Molecule Man* é um razoável programa de labirinto em 3D, com gráficos grandes, frequentemente imaginativos e bastante nítidos, um *sprite* que obedece bem aos comandos, e suficientemente difícil para dar cabo da cabeça ao mais pintado.

A personagem que controlamos foi transformada, por qualquer estranho desígnio, num ser bem redondinho, assente em duas curtas pernas, que é lançado num labirinto cheio de radiações — que, obviamente, lhe reduzem o tempo de vida, conforme pode ser observado num relógio que aparece na parte inferior do «écran». A única maneira de sair do labirinto é através de um teletransporte, mas este, infelizmente, tem uma série de circuitos (16, para ser mais exacto) espalhados pelas salas, e estes têm que ser encontrados e instalados no devido sítio.

Quanto mais tempo *Molecule Man* anda pelo labirinto mais sujeito está às radiações e, para sobreviver, tem que tomar pílulas anti-radiação, que estão à venda em máquinas automáticas. Aqui, surge o problema do dinheiro, porque as máquinas nada dão de borla, mas quem construiu o labirinto deixou dinheiro convenientemente espalhado. Espalhadas pelo labirinto encontram-se também bombas, que podem ser compradas, e estas são úteis para deitar abaixo secções que não se conseguem ultrapassar de outra maneira. A questão, muitas vezes, está em saber o que será mais conveniente, se gastar o dinheiro em bombas ou em pílulas anti-radiação.

Na parte inferior do «écran», ícones mostram as bombas, pílulas, dinheiro e partes do circuito de que *Molecule Man* dispõe. O jogo, da *Mastertronic*, tem teclas definíveis e podem ainda ser usados joysticks, oferecendo a possibilidade de fazer SAVE de secções do labirinto já vencidas. Não sendo um jogo de excepção, é de comprar por quem aprecia o género.

ACTION REFLEX

Brincar com uma bola pode ser mais difícil do que parece, embora **Action Reflex**, da **Mirrorsoft**, não ofereça, aparentemente, grandes problemas. Trata-se de conduzir uma bola por uma série de «écrans», em **scroll** lateral, com obstáculos pelo caminho, que obrigam a calcular bem os saltos do esférico. Este pode também deslocar-se rolando, mas só entre obstáculos, claro.

Pelo caminho, há objectos a apanhar e pontuações, mas, quem pensar que é fácil chegar ao fim, é melhor olhar bem para a barra de passagem de tempo na parte inferior do «écran». A única forma de progredir satisfatoriamente é aumentar a velocidade do jogo e, fazendo isto, alguns obstáculos tornam-se letais.

É um jogo agradável, embora pouco imaginativo, e, já que de bolas falamos, muito inferior, em termos de programa, a **Bounder**, de que já aqui falámos. É melhor ver antes de comprar.